NES-PY-FRA*

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

PAPERBOY™

MINDSCAPE
INTERNATIONAL
PO BOX 1019, LEWES
EAST SUSSEX, BN8 4DW
ENGLAND

"Nintendo recommends against using a rear projection television with your NES as image retention on the screen may occur."

"Pour garder la qualité de l'image, Nintendo déconseille l'utilisation de téléviseurs à projection par transparence avec son système de jeu."

"Nintendo raadt je aan om nooit een achtergrond-projectie televisie te gebruiken, omdat het beeld dan onscherp over kan komen."

Copyright © 1988, 1984 Tengen
All rights reserved.
Licensed to Mindscape Inc.
Printed in Japan.

Mindscape International
P.O. Box 1019, Lewes,
East Sussex BN8 4DW,
England

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System™.

This game is
Licensed by Nintendo®
for Play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.

PLAYING THE GAME

It's early morning and the birds are singing. That familiar "TWAP!" could only mean one thing--the Paperboy is in town. Through sleepy eyes, you deliver newspapers to your loyal customers. While this may sound like an easy job, you'll need all your riding skills just to survive your route through the jungles of suburbia.

At the end of each day, your hard-nosed boss reviews your performance. If you did well, you get to wake up bright and early the next day and make your rounds again. If you didn't make the grade, maybe there's a job for you down at the local fast-food joint.

GAME SEQUENCE

After the title screen, a game option screen appears; press the Select Button to choose a 1- or 2-player game. To return to the option screen from the demo sequence, press the Select Button. Press the Start Button to begin the game. When the game begins, you'll see a screen that shows your customers (blue houses) and non-customers (red houses). Your score, lives remaining, and papers are shown in the upper left corner of the screen.

Score points by delivering papers to your customers--the yellow, white, or blue houses with the paperboxes in front. Make sure you get their papers delivered or they'll drop their subscriptions! You also get points for breaking non-subscribers' windows. Collect bonus points by hitting garbage cans, lamps, bushes, and tombstones.

You begin the game with four lives. Avoid all obstacles that cross your path; if you crash and fall off your bicycle, you lose a life. You start off with 10 papers--pick up extra bundles of papers as you go in order to finish your route.

THE TRAINING COURSE

After you have completed your route, you get a chance to really show your stuff and earn extra points at the Training Course track. You have 45 seconds to complete the Training Course--when you enter the course, a countdown timer appears in the lower right corner of the screen. Toss papers at the targets along the way as you weave in and out between obstacles. Jump ramps to replenish your supply of papers. If you complete the Training Course, the number of seconds remaining on the timer is multiplied by 100 and added to your score.

THE DAILY REPORT

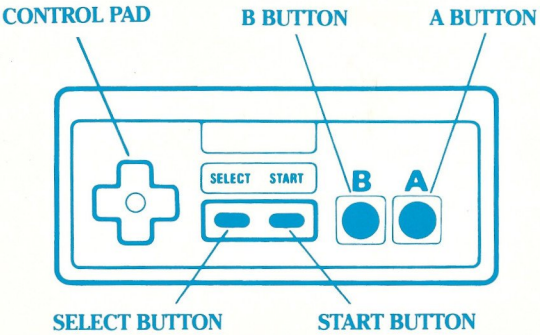
After the Training Course, the Daily Report screen appears. If you missed any subscribers' houses (or broke their windows!), those houses will be flashing on the screen to indicate that they have cancelled their subscriptions. If you made all your deliveries, you get to keep the subscribers you started off with and gain additional subscribers. When you get through an entire week of daring deliveries, you'll make the headlines!

THE HIGH SCORE SCREEN

If you make it into the Top Ten, you'll get a chance to put your initials on the High Score Screen. Press the Control Pad forward or back to scroll through the alphabet, and press either the A or the B Button to select a letter. Press the Control Pad right to move to the next letter.

CONTROL FUNCTIONS

Press the Control Pad forward and back to accelerate and decelerate. (Note: To maintain your top speed, you must continue pressing forward on the Control Pad; once you let go, your speed will gradually decrease.) Press the left or right side of the Control Pad to move in the corresponding direction. Press either the A Button or the B Button to throw a paper. Press the Start Button to pause the game. Press the Start Button again to resume play. Note: You may not be able to pause the game while digitized sound effects are audible. Simply wait until the sound stops, then press the Start Button to pause the game.



POINTS

Tossing a paper into a subscriber's paperbox:	**750 points**
Tossing a paper onto a subscriber's porch:	**300 points**
Breaking a non-subscriber's window:	**300 points**
Hitting a bush, tombstone, lamp, or garbage can:	**300 points**
Hitting a round target in training course:	**200 points**
Hitting a box-shaped target in training course:	**100 points**
Picking up an extra bundle of papers:	**50 points**

OBSTACLES

Skateboard Fiends
Workmen
Tornados
Motorcycles
Trees
Tires
Lawn Mowers
Tombstones
Grates
Fire Hydrants
Breakdancers
The Grim Reaper
Cars
Dogs
Fences
Lawn Ornaments
Tricycles
Garbage Cans
Dog Houses
Manholes

SCENARIO

Ce sont les premières heures du matin, les oiseaux chantent. Ce «TWAP!» familier ne veut rien dire d'autre si ce n'est que le Paperboy est en ville. Vos paupières sont encore lourdes de sommeil, mais vous livrez les journaux à vos fidèles clients. Cela peut paraître facile comme boulot, cependant, vous aurez besoin de toute votre adresse à vélo pour sortir vivant de votre parcours en plein milieu de la jungle suburbaine.

En fin de journée, votre patron (il n'est pas drôle) évalue votre performance. Si vous avez bien travaillé, vous devrez vous réveiller frais et dispos le lendemain pour recommencer vos livraisons. Si vous n'avez pas été à la hauteur, il y a peut-être un petit job qui vous attend au fast-food du coin.

DEROULEMENT DU JEU

Un écran de choix de jeu apparaît aussitôt après l'écran titre. Appuyez sur le bouton SELECT pour choisir une partie à 1 ou à 2 joueurs. Pour revenir à l'écran de choix après la séquence de démonstration, appuyez sur le bouton SELECT. Appuyez sur le bouton START pour débuter la partie. Quand cette dernière commence, vous verrez un écran montrant vos clients (maisons bleues) et ceux qui ne le sont pas (maisons rouges). Votre score, le nombre de vies restantes, et les journaux sont indiqués dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Marquez des points en livrant les journaux à vos clients - les maisons peintes en blanc, en jaune et en bleu ont des boîtes à journaux par devant. Veillez à ce que ces clients reçoivent bien leurs journaux, sinon ils annuleront leur abonnement! Vous marquez également des points en cassant les vitres des non-abonnés. Accumulez des points supplémentaires en touchant des poubelles, des lampes, des buissons et des pierres tombales.

Vous débutez la partie avec quatre vies. Evitez tous les obstacles parsemant votre trajet; si, en les heurtant, vous tombez de bicyclette, vous perdez une vie. Vous débutez avec 10 journaux - ramassez des paquets supplémentaires de journaux au fur et à mesure de votre parcours afin de terminer votre tournée.

PARCOURS D'ENTRAINEMENT

Après avoir terminé votre tournée, vous avez la possibilité de montrer tous vos talents et de gagner de nouveaux points supplémentaires sur la piste du Parcours d'Entraînement. Vous disposez de 45 secondes pour franchir la ligne d'arrivée - au moment où vous pénétrez sur le parcours, une horloge décomptant le temps restant apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Lancez des journaux sur les cibles en cours de route, tout en contournant les obstacles. Sautez par dessus des rampes pour refaire le plein de journaux. Si vous terminez le Parcours d'Entraînement, le nombre de secondes restantes sera multiplié par 100 et ajouté à votre score.

RAPPORT QUOTIDIEN

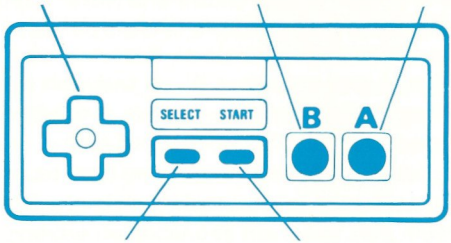
L'écran Rapport Quotidien est affiché après le Parcours d'Entraînement. Si vous avez manqué des maisons d'abonnés (ou cassé leurs fenêtres), ces maisons clignoteront à l'écran pour indiquer qu'elles ont annulé leur abonnement. Si vous avez fait toutes vos livraisons, vous gardez vos clients et vous avez de nouveaux abonnés. Au bout de toute une semaine d'audacieuses livraisons, vous serez à la une!

ECRAN DES TOP 10

Si vous arrivez au niveau des 10 meilleurs, vous aurez le droit d'inscrire vos initiales dans l'écran des Top 10. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers l'avant ou vers l'arrière pour faire défiler les lettres de l'alphabet, et appuyez soit sur le bouton A soit sur le bouton B pour choisir une lettre. Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers la droite pour passer à la lettre suivante.

COMMANDES

Appuyez sur la manette multidirectionnelle vers l'avant ou vers l'arrière pour accélérer ou ralentir. (Remarque: pour conserver votre vitesse maximum, vous devez continuellement appuyer sur la manette vers l'avant; dès que vous relâchez votre pression, votre vitesse diminue). Appuyez sur les parties gauche ou droite de la manette multidirectionnelle pour aller dans la direction correspondante. Appuyez soit sur le bouton A ou sur le bouton B pour lancer un journal. Appuyez sur le bouton START pour faire une pause. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour relancer la partie. Remarque: Vous ne pouvez pas faire de pause pendant que des effets sonores sont perceptibles. Attendez tout simplement que le bruit s'arrête, et appuyez ensuite sur le bouton START pour faire une pause.



POINTS

Jeter un journal dans la boîte d'un abonné	750 points
Jeter un journal sous le porche d'un abonné	300 points
Casser une fenêtre d'un non-abonné	300 points
Toucher un buisson, une tombe, une lampe ou une poubelle	300 points
Toucher une cible circulaire dans le parcours d'entraînement	200 points
Toucher un objet en forme de boîte dans le parcours d'entraînement	100 points
Ramasser un paquet supplémentaire de journaux	50 points

OBSTACLES

Loustics sur skateboards
Ouvriers
Tornades
Motocyclettes
Arbres
Pneumatiques
Tondeuses à gazon
Pierres tombales
Grilles
Bouches d'incendie
Breakdancers
La Camarde
Automobiles
Chiens
Barrières
Décors de pelouse
Tricycles
Poubelles
Niches
Regards

HOE SPEEL JE

Het is vroeg in de morgen en de vogels zingen nog. Het bekende «FLAP»betekend maar een ding - de paperboy doet zijn werk. Met je slaperige ogen bezorg je de kranten in je wijk. Dit lijkt erg gemakkelijk, maar je moet heel wat doen om in leven te blijven in deze gevaarlijke wijk. Aan het eind van elke dag bekijkt je baas je resultaten. Als je het goed gedaan hebt, kun je gaan slapen en de volgende dag weer vrolijk aan het werk. Als je waardeloos werk afgeleverd hebt, is het terug naar de schoolbanken.

SPELVERLOOP

Naar het Titelscherm zie je het Keuzescherm. Kies met de SELECT toets1 of 2 spelers. Tijdens de demonstratie kun je met de SELECT toets terug naar het Keuzescherm. Aan het begin van het spel zie je een kaart met de klanten (blauwe huizen) en de niet klanten (rode huizen). Je score, aantal levens en kranten zie je linksboven op het scherm.

Je krijgt punten door de kranten bij de klanten af te leveren - de gele, witte en blauwe huizen. Bezorg alle kranten, want anders zeggen ze hun abonnement op. Je krijgt ook punten als je bij niet-klanten deruiten ingooit. Verzamel de bonuspunten door vuilnis, tonnen, auto's,bosjes en grafstenen te raken.

Je begint het spel met vier levens. Vermijd alle obstakels op de weg, want als je botst en van je fiets valt, verlies je een leven. Je krijgt ook 10 kranten en moet onderweg de rest van de stapels pakken.

HET TRAININGSCIRCUIT

Als je je route hebt gedaan, kun je al je trucs vertonen op het trainingscircuit en zo extra punten scoren.Je hebt 45 seconden om het circuit af te leggen. Zodra je begint zie je onder in beeld een tijdbalk die aftelt. Gooi de kranten in de brievenbussen terwijl je om de obstakels heenfietst. Spring over de schansen om je krantenvoorraad bij te vullen. Als je het circuit binnen de tijd aflegt, wordt het overgebleven aantal punten vermenigvuldigd met 100 en komt dat bij je score.

HET DAGRAPPORT

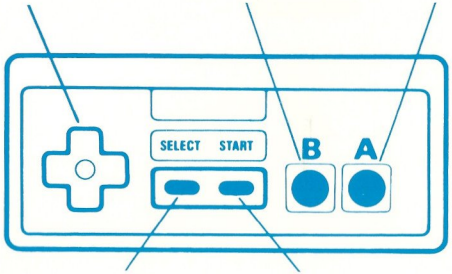
Na het trainingscircuit zie je het dagrapport. Als je klanten overgeslagen hebt (of hun ruiten hebt vernield!) gaan hun huizen knipperen en zeggen ze hun abonnement op. Als je alle klanten hebt bedient, blijven ze klant en krijg je er extra klanten bij. Als je een hele week kranten hebt afgeleverd kom je zelfs zelf in de krant!

DE HOOGSTE SCORES

Als je bij de 10 besten hoort, kun je je initialen zetten bij de hoogste scores. Kies de letter met de vierpuntsdruktoets en druk dan op A of B om de letter te kiezen. Druk op RECHTS om naar de volgende letter te gaan.

DE CONTROLLER

Druk op OMHOOG en OMLAAG om te versnellen en af te remmen. (n.b.: je moet op OMHOOG blijven drukken, want als je loslaat rem je af.) Je kunt sturen met LINKS en RECHTS. Druk op A of B om een krant te gooien. De START toets is tijdens het spel de pauzetoets.
N.B.: Tijdens sommige melodietjes kun je niet pauzeren. Wacht daarom tot de muziek gestopt is en druk dan op START.



PUNTEN

Krant in de brievenbus van een klant gooien	750 punten
Krant op de stoep van een klant gooien	300 punten
Ruit van een niet-klant breken	300 punten
Een bus, grafsteen, lamp of vuilnisbak raken	300 punten
Een rond doel op het trainingscircuit raken	200 punten
Een vierkant doel op het traininscircuit raken	100 punten
Een voorraad kranten oppakken	50 punten

OBSTAKELS

Skateboards
Werklui
Tornado's
Motoren
Bomen
Banden
Grasmaaiers
Grafstenen
Palen
Brandweerpalen
Breakdancers
Magere Hein
Auto's
Honden
Hekken
Tuingereedschap
Driewielers
Vuilnisbakken
Hondehokken
Mangaten

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON